

# 無理ゲー社会からの脱却

押谷 一

日本の人口が一億人を突破した高度成長期末期の一九七〇年代、国民の大多数は「一億総中流」社会だと認識していた。ところが石油危機によって慢性的な不況に陥り財政赤字が拡大し、スタグフレーションによる失業者が増大した。閉塞した経済の責任は、国家による経済への介入と政府部門の肥大化にあるとし、英国のサッチャー政権にならって民営化をはじめとする規制緩和、社会保障制度の見直し、グローバル資本主義による外国資本の導入が進められた。ハイエックの新自由主義論（一九八六年）などによって一九八〇年代から新自由主義が台頭した。

その結果、格差が拡大し、深刻な分断が生まれた。一九八九年には、日経平均株価が四万円近くまで上昇したものの、一九九一年にバブルが崩壊し「失われた一〇年」と呼ばれる長い不況となった。二〇〇〇年代前半からいわゆる「いざなぎ景気」と呼ばれる好景気となるが、二〇〇八年のリーマンショックによって景気は大きく後退する。さらに人びとに恩恵をもたらさない「アベノミクス景気」へとつながり、COVID-19による構造的な不況となった。

パソコン、スマートフォンなどの情報通信

技術によって社会システムは大きく変化し、革新的なサービスや文化が生まれてきたが「非正規雇用の拡大」「人手不足」など深刻な社会的な課題が顕在化している。こうしたなかで、日本を含めた七カ国の満

一三〜二九歳の若者を対象とした内閣府の意識調査（我が国と諸外国の若者の意識に関する調査（平成二五年度））の結果によれば日本の若者の現状と課題がみえてくる。「自身に満足しているか」という質問に対して、アメリカは、八六・〇％が満足していると答えるなど、欧米諸国の若者の多くは満足しているのに対して日本は極度に低く四五・八％となっている。さらに「自分に長所がある」と答えたのは、アメリカが九三・一％と最も高く、低いスウェーデンでも韓国と並んで七五％前後であるのに対して、日本は、六八・九％となっている。社会問題に対する関心や自身の社会への参加については、全体的に五〇％と低いが、日本は三〇・二％となっている。橋本氏はこのような若者を取り巻く社会を『無理ゲー社会』と呼んでいる。「無理ゲー」とは、何度チャレンジしても攻略できないゲームのことであり、社会的・経済的に成功

することを手に入れることはきわめて難易度が高く、攻略が不可能ともいえる理不尽なゲームのようなものであるとしている。

日本の敗戦後の社会保障は、国民は正社員や自営業者であることを前提として、安価な賃金や収入であったとしても年功序列、終身雇用、年金などの社会保障によって一定の経済的な水準は保たれてきた。ところが、英首相サッチャーの「There is no such thing as a free lunch.（社会というものはない）」の発言のように社会の課題を労働者に責任転嫁する新自由主義によって格差社会が生み出された。

筆者が、大学の講義の中でこのようなことを話し、自分（ないし家族）は中流であるかと問うたところ、大部分の学生は中流と思わない、下流であると答えている。

かつて二一世紀は夢の社会であると喧伝されていたが、現実が高齢化、産業の空洞化、COVID-19のパンデミック、自然災害の多発などによる社会不安とともに経済は低迷し混んとしている。とりわけ非正規労働者の急増、格差の拡大によって下流社会となっている。日本を持続的なものとするためには若者が夢と希望をもつことが重要であり、産業構造を転換するための研究開発力、商品開発力を高める総合政策にもとづく大規模な財政出動が必要である。応仁の乱、明治維新、太平洋戦争の敗戦など度重なる試練から立ち直った日本には知恵と能力があるはずだ。

へおしたに はじめ、酪農学園大学環境共生学類教授